

namcot®



# Jリーグサッカー プライムゴール

とり あつかい せつ め い し ょ  
取扱説明書



Jリーグサッカー

# PRIME GOAL™

スーパーファミコン®

SHVC-JE -1



## 健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談して下さい。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けて下さい。

## 使用上のご注意

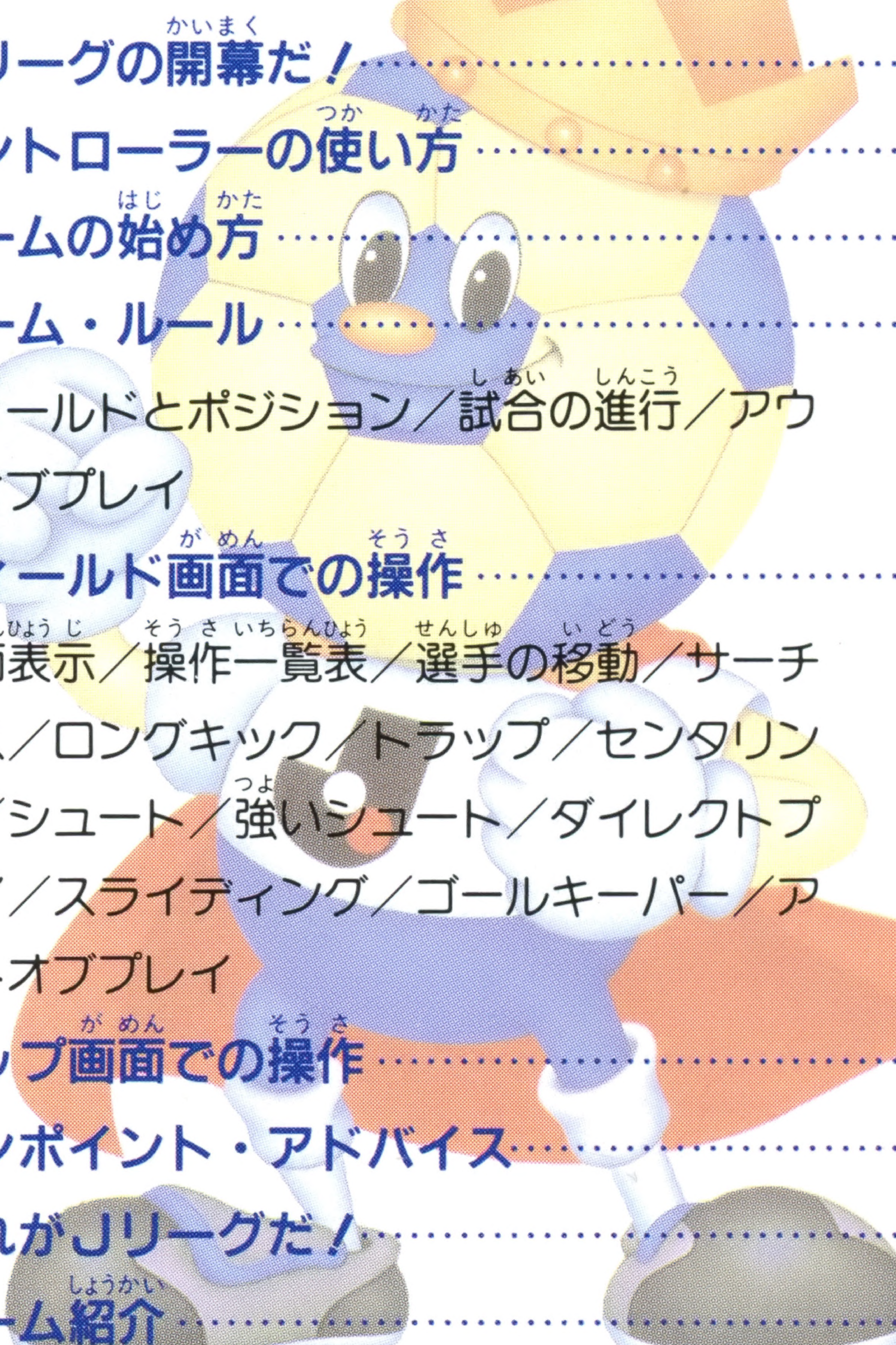
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないしは2時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。



# Jリーグサッカー PRIME GOAL™

## プライムゴール

© J.LEAGUE

- 
- |   |     |
|---|-----|
| 1 Jリーグの開幕だ！   | 2P  |
| 2 コントローラーの使い方   | 4P  |
| 3 ゲームの始め方   | 6P  |
| 4 ゲーム・ルール   | 10P |
| フィールドとポジション／試合の進行／アウトオブプレイ  |     |
| 5 フィールド画面での操作   | 16P |
| 画面表示／操作一覧表／選手の移動／サーチ  |     |
| パス／ロングキック／トラップ／センタリング／シュート／強いシュート／ダイレクトプレイ／スライディング／ゴールキーパー／アウトオブプレイ |     |
| 6 アップ画面での操作   | 25P |
| 7 ワンポイント・アドバイス  | 26P |
| 8 これがJリーグだ！   | 30P |
| 9 チーム紹介   | 32P |

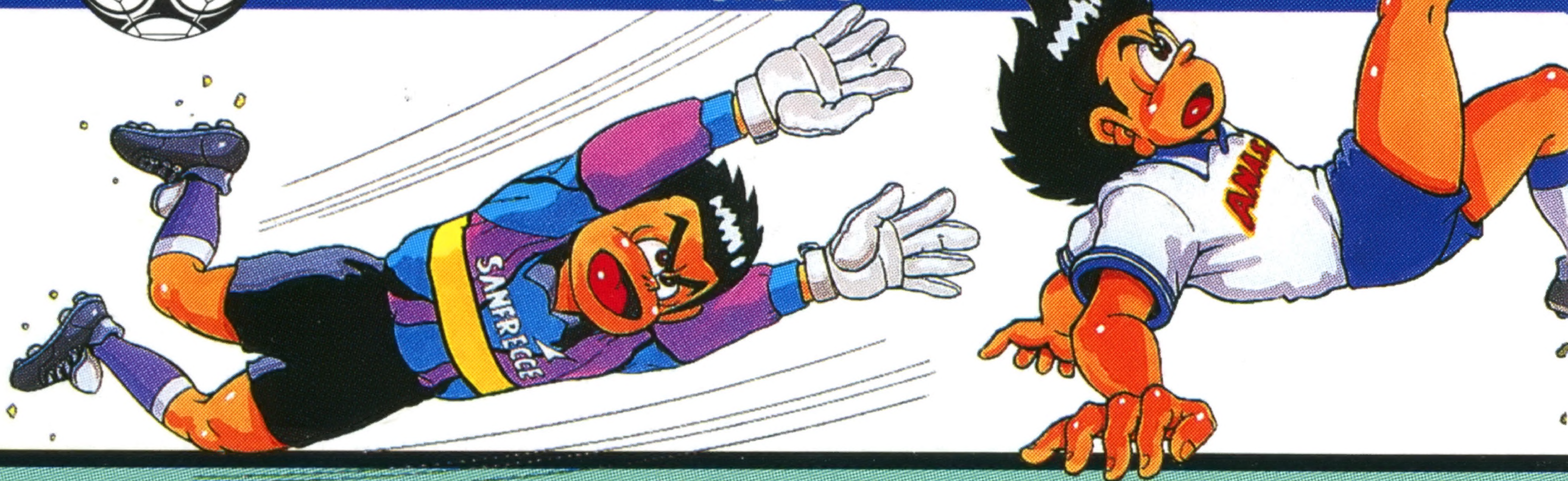
実際の試合のルールにできるだけ合わせてあります。





かいまく

# Jリーグの開幕だ!

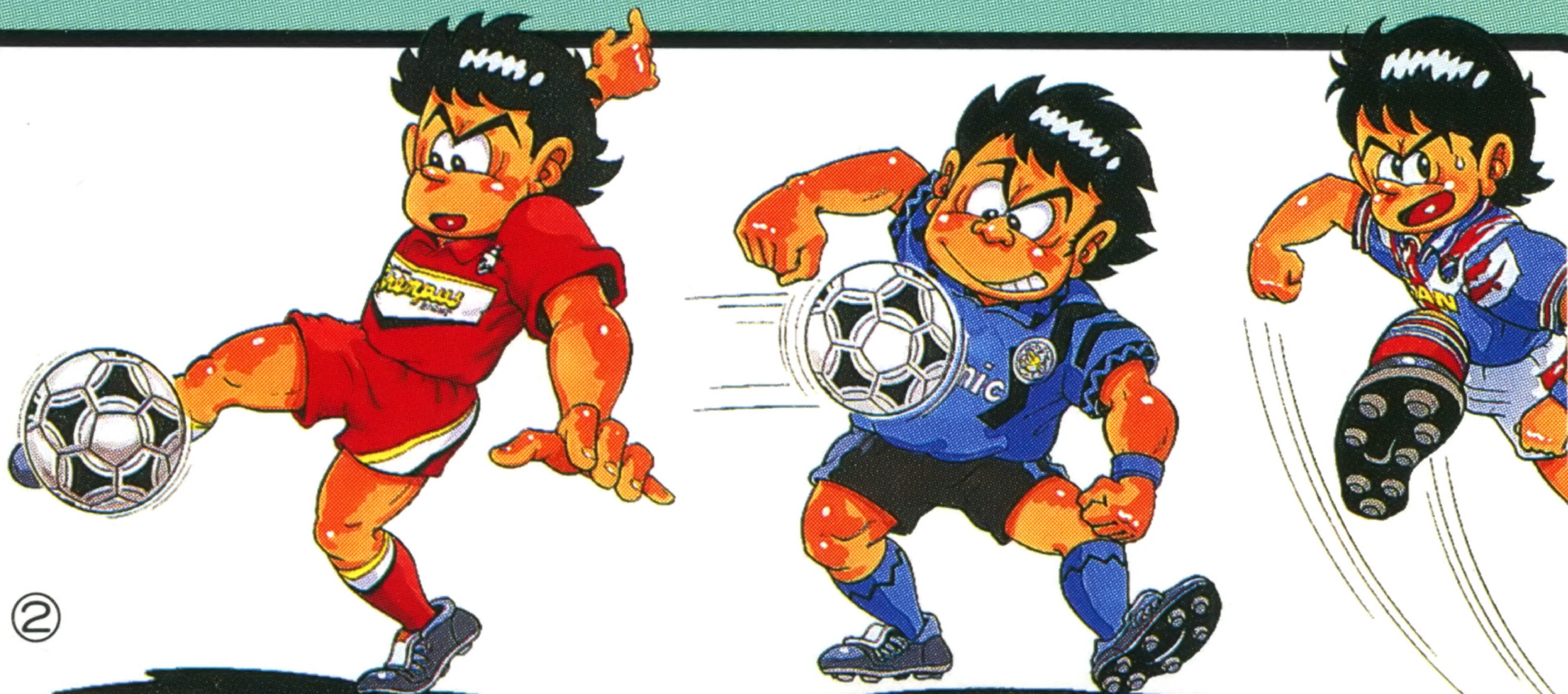


## ★プロサッカーが始まるぞ!

1993年、ついにそのボールを脱いだJリーグ。サッカーファン待望のときがきたのです。そして、ここナムコットでも、熱い戦いのドラマが生まれようとしています。そう「Jリーグサッカー プライムゴール」の開幕です。

## ★実名チームや選手が大活躍!

参加するのは実際のJリーグ同様10チーム。もちろんチーム名や選手名はすべて実名で登場します。キミのお気に入りの選手たちがフィールド狭しと走り回り、熱い戦いを見せてくれることでしょう。







## ★ボールを思いのままに操ろう！

操作はいたって簡単です。十字ボタンで移動、AかBボタンでキックが基本。それでいて、選手の動きをつかんでいけば、多彩な技をスピーディーに展開できるのです。特に個人技の攻防は迫力あるアップ画面で再現します。

## ★プレイモードは3つあるよ

モードは3つあります。コンピュータと対戦する基本モードにプレイヤー同士の対戦モード、そして10チームが優勝めざしてしのぎを削るリーグ戦モード。どれをとっても白熱したゲームが繰り広げられます。







つか かた

# コントローラーの使い方

●操作は次のとおりです。なお試合中の操作については  
16～25ページに詳しい説明があります。

## +ボタン

### フィールド画面

選手の移動、パス・キックの方向。

### その他

コマンド等の選択、カーソル等の移動、アップ画面での動作の方向。



## スタートボタン

ゲームのスタート、ポーズ。

## Yボタン

### フィールド画面

強いシュート、クリア、ダイレクトプレイ、スライディング。キーパーのパンチング、スロー（マニュアル時）。



くわ せつめい み  
詳しい説明は16～25ページを見てね

## ⑧ ボタン

### フィールド画面<sup>が めん</sup>

てきじんない  
敵陣内センタリング。  
キーパーへのカーソル  
チェンジ（マニュアル  
時<sup>じ</sup>）。

## ⑨ L / R ボタン

### フィールド画面<sup>が めん</sup>

● A ボタンでキックする  
ときの、ボールのコー  
スの変化<sup>へん か</sup>。⑨は左方向<sup>ひだりほうこう</sup>、  
⑩は右方向<sup>みぎほうこう</sup>。

## ⑩ A ボタン

### フィールド画面<sup>が めん</sup>

ロングキック、シュート、  
ダイレクトプレイ、スラ  
イディング、キーパーの  
キック（マニュアル時<sup>じ</sup>）。

### その他<sup>た</sup>

コマンド等<sup>とう</sup>の決定<sup>けつてい</sup>、画面<sup>が めん</sup>  
の送り<sup>おく</sup>、リーグ戦<sup>せん</sup>でのナ  
ムコットスポーツのペー  
ジ切り替え<sup>き か</sup>。

## ⑪ B ボタン

### フィールド画面<sup>が めん</sup>

サーチパス、トラップ、  
カーソルチェンジ。

### その他<sup>た</sup>

リーグ戦<sup>せん</sup>でのナムコット  
スポーツのページ切り替  
え。



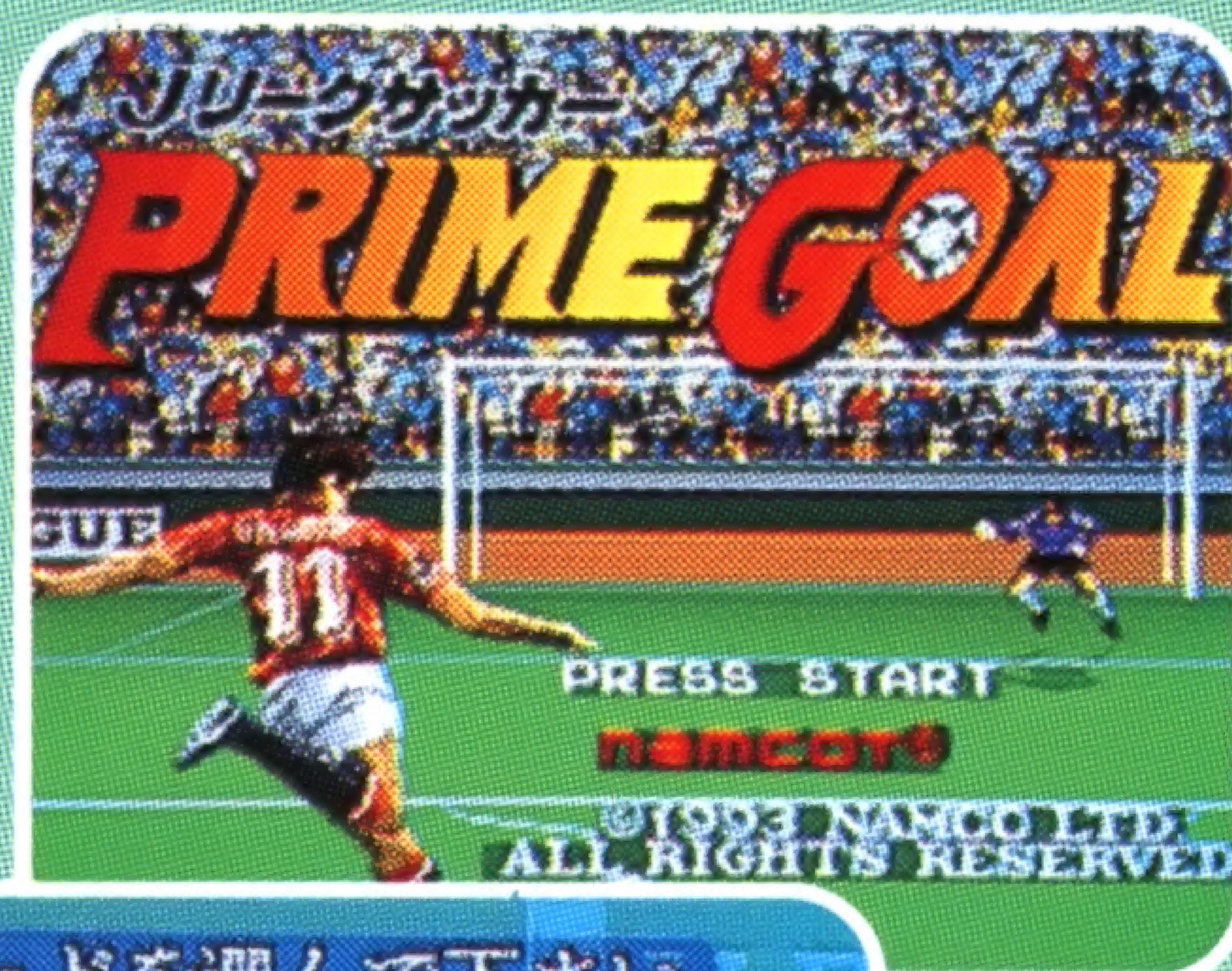


はじ かた

# ゲームの始め方(1)

## 1 モードを選ぶ

タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、モード選択画面になります。＋ボタンで選び、Aボタンで決定してください。



### 1PvsCOM

コンピュータと対戦するモードで、1試合勝負です。

### 1Pvs2P

プレイヤー同士で対戦するモードで、これも1試合勝負です。

### リーグ戦

10チームによるリーグ戦のモード。総当たり戦を行い、勝ち数が最も多いチームが優勝です。パスワードを使って継続プレイもできます。

### オプション OPTION

ゲームの設定。＋ボタンの上下で項目を選び、左右で変更します。一度設定すると電源を切るまで有効です。



# たいせん せん あそ 対戦やリーグ戦で遊べるぞ

**試合時間** ハーフの時間を1～5分に設定できます  
(ただしリーグ戦では5分のみ)。



**B G M** ONにすると試合中に音楽が流れ、OFFでは声援など効果音になります。

**ステレオ** ONにするとゲーム音がステレオに、OFFではモノラルになります。

**1Pキーパー & 2Pキーパー** ゴールキーパーの操作をオート（コンピュータまかせ）かマニュアル（プレイヤーが操作）に設定します。

**コンピュータ** コンピュータの強さ。「本気」は操作に慣れた人、「手抜き」は初心者向きです。

**おまけ** リフティングゲームをします。「やる」に設定し、EXITを選んでAボタンでスタートします（9ページ参照）。

**EXIT** Aボタンでモード選択画面に戻ります。

※なおリーグ戦では、試合時間5分、コンピュータの強さは「本気」に設定され、変更することはできません。





# ゲームの始め方(2)

## 2 チームの選択

モード選択画面で1 PvsCO  
M、1 Pvs2 Pの各モードを選  
ぶと、チームの選択画面になり  
ます。好きなチームを $\oplus$ ボタン  
で選び、 $\textcircled{A}$ ボタンで決定してください。



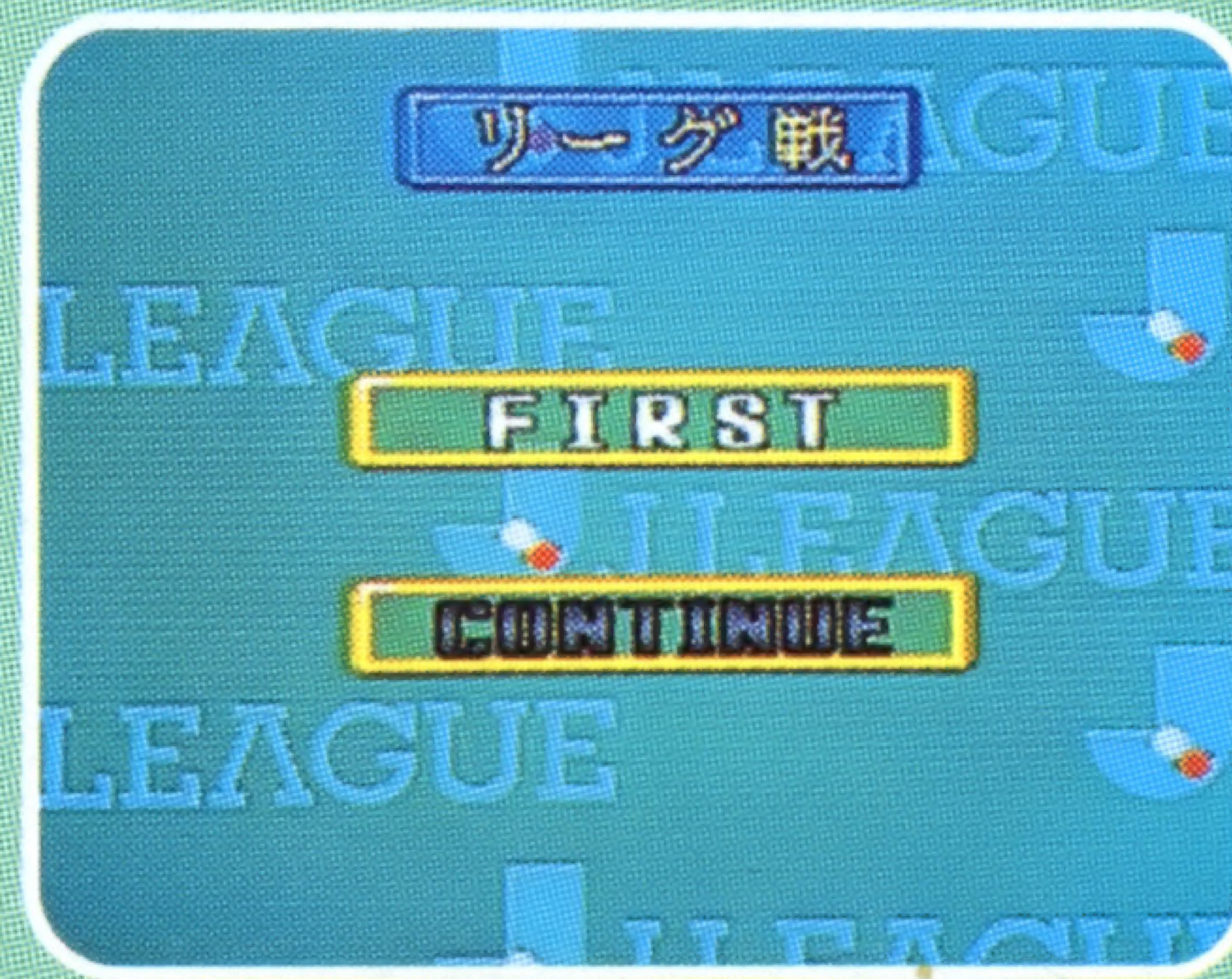
## 3 選手の表示



チームの選手名とポジション  
が表示されます。 $\textcircled{A}$ ボタンで画  
面を送ると、いよいよ試合がス  
タートします。

## ■リーグ戦の始め方

- ①リーグ戦を選ぶと右の画面が出ます。リーグ戦を最初  
から遊ぶときは、ここでF I  
RSTを選んでください。チ  
ーム選択画面になります。
- ②継続プレイをするときはCO  
NTINUEを選びます。





# リーグ戦はパスワードで<sup>けいぞく</sup>継続もできるよ

パスワード入力画面が表示  
されたら、**+**ボタンで文字を  
えら<sup>えら</sup>び、**A**ボタンで入力してく  
ださい。間違えたときは<sup>まちが</sup>←か  
→で入力位置を移動し、もう  
一度入れ直してください。パスワードを入れ終わったら  
ENDを選び、**A**ボタンで決定です。



## ■おまけ (リフティングゲーム)

リフティングゲームではサ  
ッカーの練習に挑戦します。

**A** ボタンでスタートし、ボ  
ールを落とさないようキッ  
クなどでキープしてください。

キープする回数が続くほど高得点になり、ジャン  
プや回転をまぜると、より高得点がもらえます。

アクションは**Y**ボタン（押すタイミングでキック  
やヘディングを使い分けます）、ジャンプは**B**ボタン、  
回転するときは**+**ボタンを下に入れてください。







# ゲーム・ルール(1)

●実際にプレイする前に、やはり最低限のルールや知識くらいは覚えておきたいもの。「プライムゴール」ではできるだけ実際のルールに合わせてありますから、これを読めばJリーグもいっそう楽しめることうけあいです。まずはフィールドとポジションの名称を知っておきましょう。

## ■フィールド

サッカーのフィールドは下の図のように、いろいろなラインで構成されており、試合ルールに関係してきます。



ゴールライン

ペナルティエリア

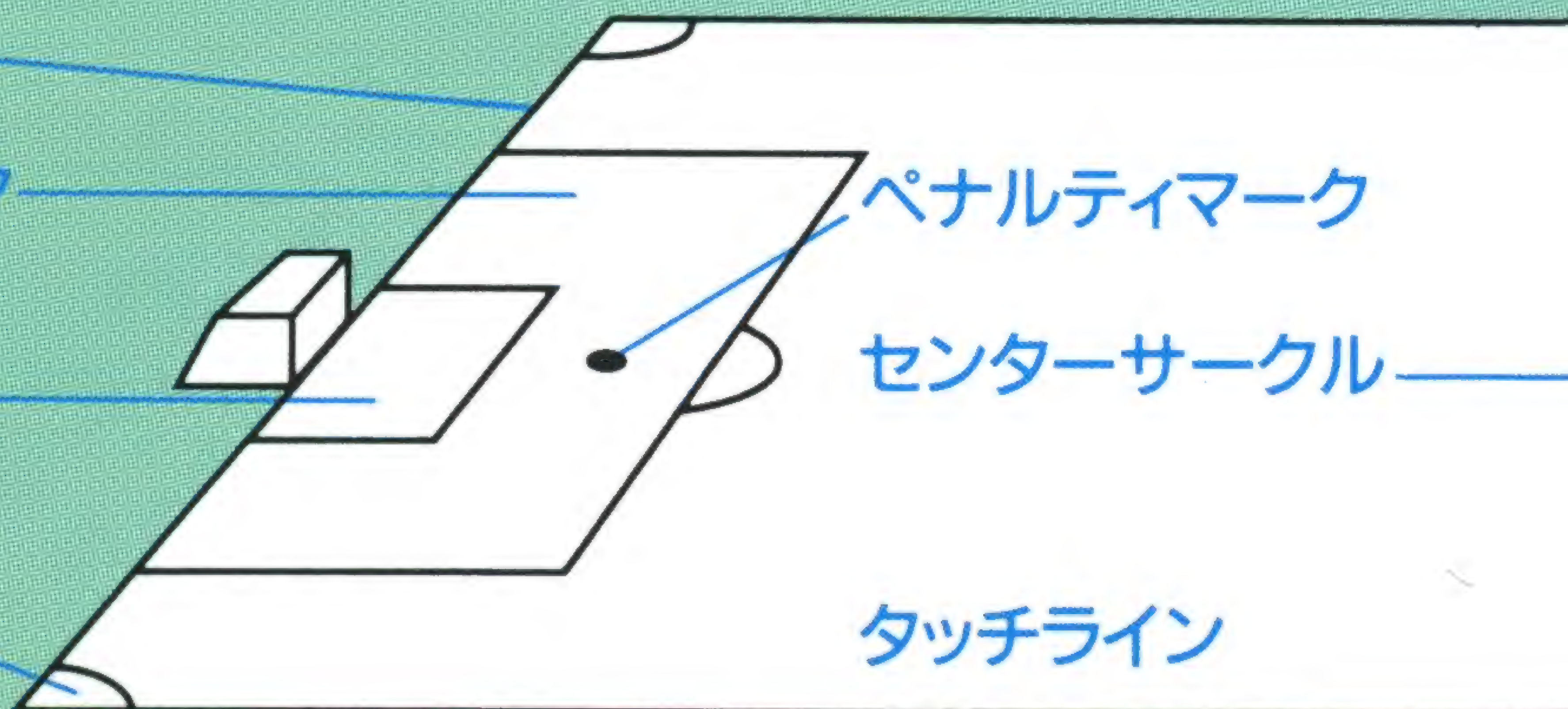
ゴールエリア

コーナーエリア

ペナルティマーク

センターサークル

タッチライン





## ■ポジション

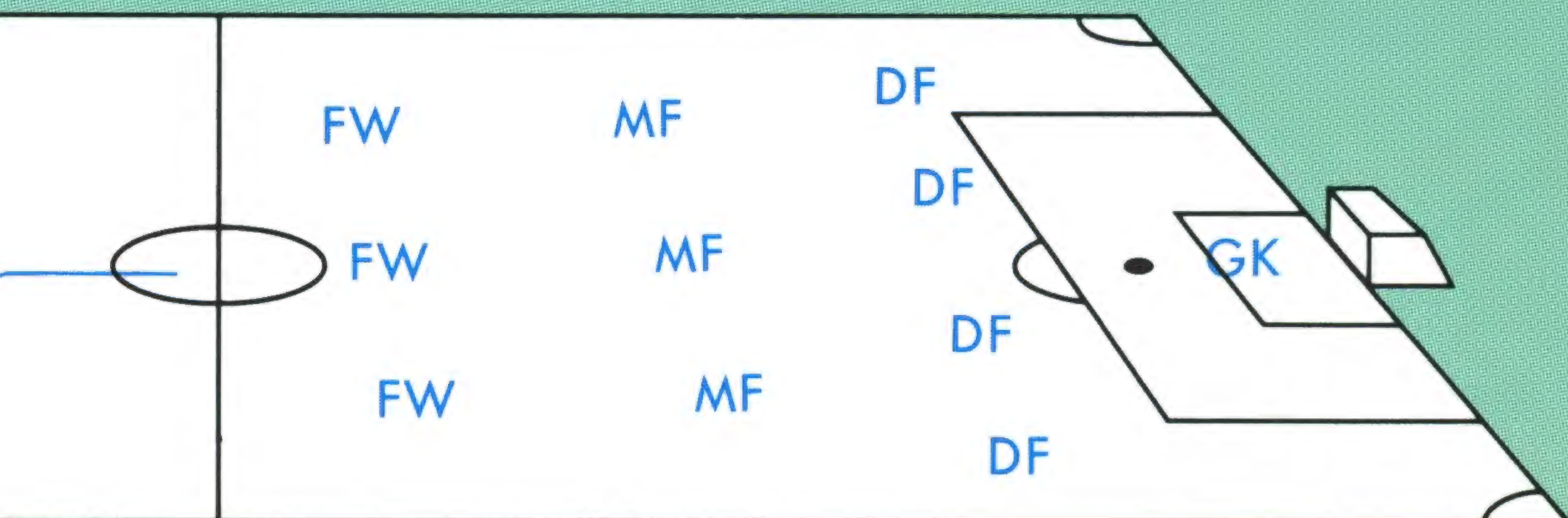
サッカーの1チームは11人。図には一般的なフォーメーション（ゴール側から4・3・3と並ぶ形）で並べてありますが、チームによっては4・4・2とか3・5・2などの形を取るときもあります。どちらにしても現代のサッカーでは、選手は状況に応じてオールラウンドにプレイしなくてはならないのです。

**FW(フォワード)**.....相手陣地に攻め込み、ゴールを狙う役目です。

**MF(ミッドフィルダー)**.....中間で攻撃と守備のつなぎ役をします。

**DF(ディフェンダー)**.....敵からの攻撃を防ぎ、反撃の糸口を作ります。

**GK(ゴールキーパー)**.....ゴールを守ります。唯一、手を使えるポジション。







# ゲーム・ルール(2)

## 1 試合時間

ゲームは前半と後半に分けられ（それぞれをハーフと呼びます）、各5分ずつ行われます。これは初期設定で、オプションを使えば1～5分に変えることもできます。なおリーグ戦では5分に固定され、変更はできません。

## 2 陣地

前半は1P側が画面の左側、コンピュータ側（2P側）が右側を守り、ハーフごとに交代していきます。

## 3 試合開始



試合は1P側のKICK OFF（キックオフ）で始まります。操作の必要はなく、画面に表示された選手が、自動的にボールをキックしてスタートします。

これもハーフごとに交代します。

ボールがラインから出たときや反則があったときなどは、アウトオブプレイとなり、所定のルールでゲームを再開します。詳しくは14～15ページを読んでもください。



とくてん  
**4 得点**

ボールが相手側ゴールに入ると1点です。



し あいしゅうりょう  
**5 試合終了**

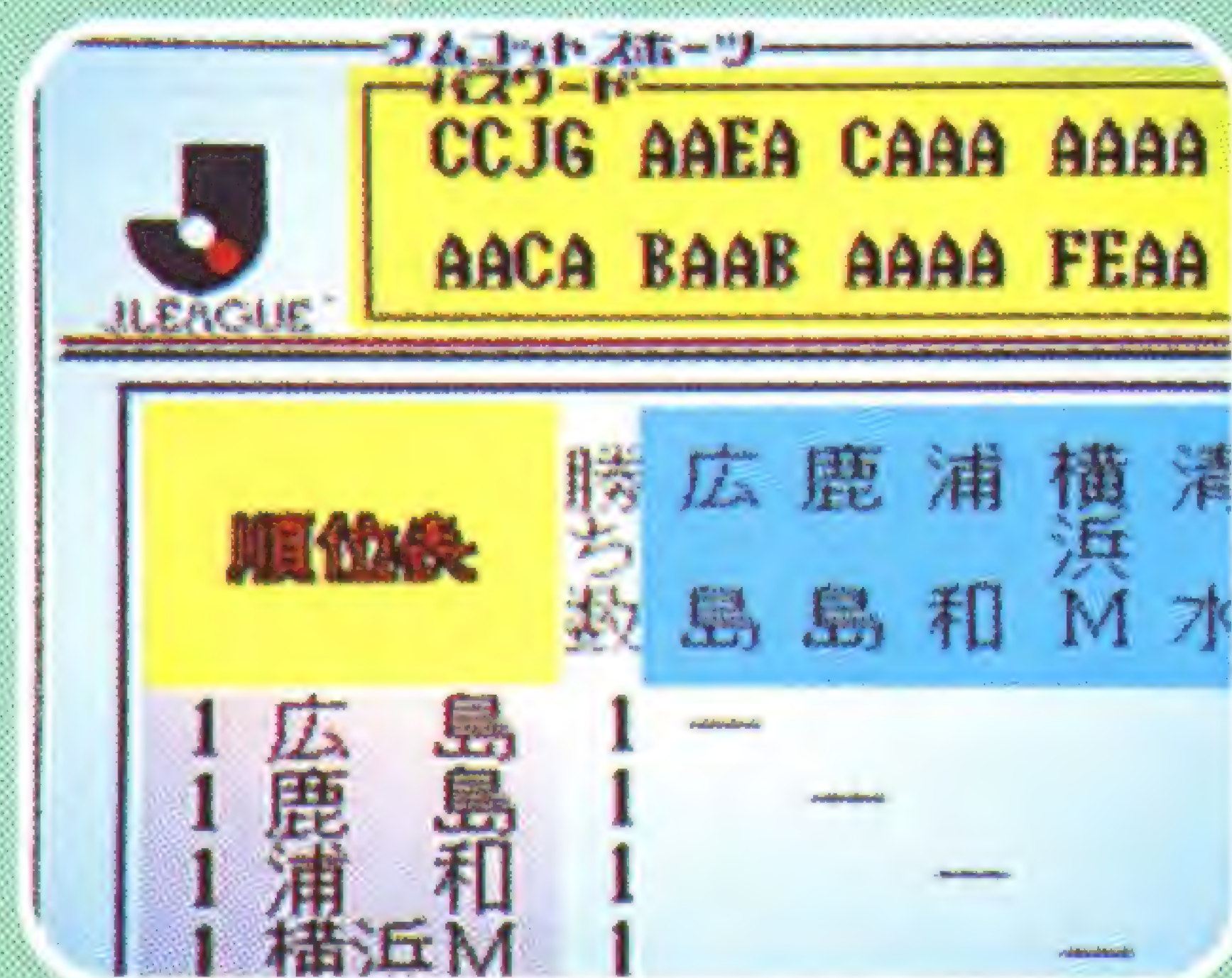
前半・後半が終わって得点の多い方が勝ちです。同点

の時はサドンデス延長戦となり、先に1点入れた方が勝ちです。

試合が終わるとナムコットスポーツ画面になります。リーグ戦ではページを切り替えて順位表とパスワードを見てください。ページの切り替えはAボタンで(B・X・Yボタンでも可)行い、次の試合を始めるときはスタートボタンを押してください。



A  
ボタン



◀リーグ戦ではAボタンを使ってページを切り替えます。





# ゲーム・ルール(3)

●試合が中断し あい ちゅうだんされることをアウトオブプレイといい、次つぎのような方法ほうほう さいかいで再開されます。

## ■THROW IN (スローイン)

ボールがタッチラインから出るとスローインになります。出したチームの相手側がボールを投げて再開します。

## ■GOAL KICK (ゴールキック)

ボールがゴールラインから出たとき、出したチームが攻撃側だった場合はゴールキック。キーパーがゴールエリアからキックして再開します。



## ■CORNER KICK (コーナーキック)

守備側がゴールラインから出したときはコーナーキックです。コーナーエリアからキックして再開します。



## ■FREE KICK (フリーキック)

ファウルやオフサイドをするとフリーキック。<sup>はんそく</sup>反則した場所から、<sup>はんそく</sup>反則されたチームがキックできます。

## ■P. K. (ペナルティキック)

ペナルティエリア内で守備側がファウルしたときは、ペナルティキックとなり、<sup>ちよくせつ</sup>直接ゴールを<sup>ねら</sup>狙ってキックできます。



## ■FOUL (ファウル)

<sup>うし</sup>後ろからスライディングをかけるなど、<sup>きけん こうい</sup>危険な行為はファウルとなります。

## ■OFF SIDE (オフサイド)

<sup>あいて じんちない こうげき</sup>相手の陣地内で攻撃する  
とき、<sup>じぶん まえ あいて せん</sup>自分より前に相手選手が1人しかいないような  
<sup>しゅ ひとり</sup>場所の選手にパスしようと  
するとオフサイドです。







# フィールド画面での操作(1)

1 プレイヤーが操作できるのは、カーソルがついている選手です。ついていない選手は自動的に動きます。

## 2 カーソルの移動

(ボールを持っているとき) パスを出すと、ボールに一番近い選手へ自動的に移ります。

(ボールを持っていないとき) B ボタンでボールに一番近い選手へ移ります。ただしカーソルのついた選手が画面外に出ると、ボールに一番近い選手へ移ります。

	A ボタン	B ボタン	X ボタン
ボールを持っているとき	ロングキック シュート (敵陣ゴールエリア内)	サーチパス トラップ (ボールを受けるとき)	センタリング (敵陣内)
ボールを持っていないとき	ダイレクトプレイ スライディング	カーソルチェンジ	キーパーへのカーソルチェンジ、もう一度押すとボールに最も近い選手へ(マニュアル時)
キーパー	キック (マニュアル時)		





Y ボタン	+ ボタン
つよ 強いシュート クリア (自陣ゴール前)	せんしゅ い どう 選手の移動
ダイレクトプレイ スライディング	センタリング・シュート時の方向指定
パンチング、スロー (マニュアル時)	

※ ボールのコース

A ボタンを使ったキックでは、キックするときに L / R ボタンでボールを曲げることができます。L ボタンは左方向、R ボタンは右方向です。

※ なおアウトオブプレイについては24ページをよんでください。





がめん

そうさ

# フィールド画面での操作(2)

## ■選手の移動

＋ボタン

選手の移動は＋ボタンで行います。ボールに触れると自動的にキープし、そのままドリブルになります。

なお、ドリブル中に相手選手がボールを奪いにきたときは、選

手の能力やタイミングなどによって、フェイントでかわしたり、ボールを奪われたりします。また、正面で向かい合おうとするとアップ画面になります（25P参照）。



## ■サーチパス

＋＋Bボタン

パスしたい選手の方へ＋ボタンを入れながらBボタンを押すと、サーチパスをします。＋ボタンを入れないときは、選手が向いている方へ軽くけり上げます。

なお、＋ボタンを入れた方に選手がいなかったときは、パスしないので注意してください。



## ■ロングキック

++Aボタン

方向を $\oplus$ ボタンで決め、Aボタンでロングキックします。キックするときにL/Rボタンを押すと、Lボタンは左、Rボタンは右にボールを曲げることができます。

なお、敵陣内のゴール付近ではシュートになり、方向などの操作が違ってくるので注意してください（21ページ「シュート」を参照）。



## ■トラップ

ボールを受ける瞬間++Bボタン

ダイレクトでボールを受けると、ボールをいったん止める動作があるため、相手選手にボールを奪われやすくなります。しかし、ボールを受ける瞬間に $\oplus$ ボタンを入れながらBボタンを押すと、 $\oplus$ ボタンの方向に軽く弾くことができ、すぐに次の動作に移れます。





# フィールド画面での操作(3)

## ■センタリング

てきじんない

敵陣内で $\oplus$  $\oplus$  $\otimes$ ボタン

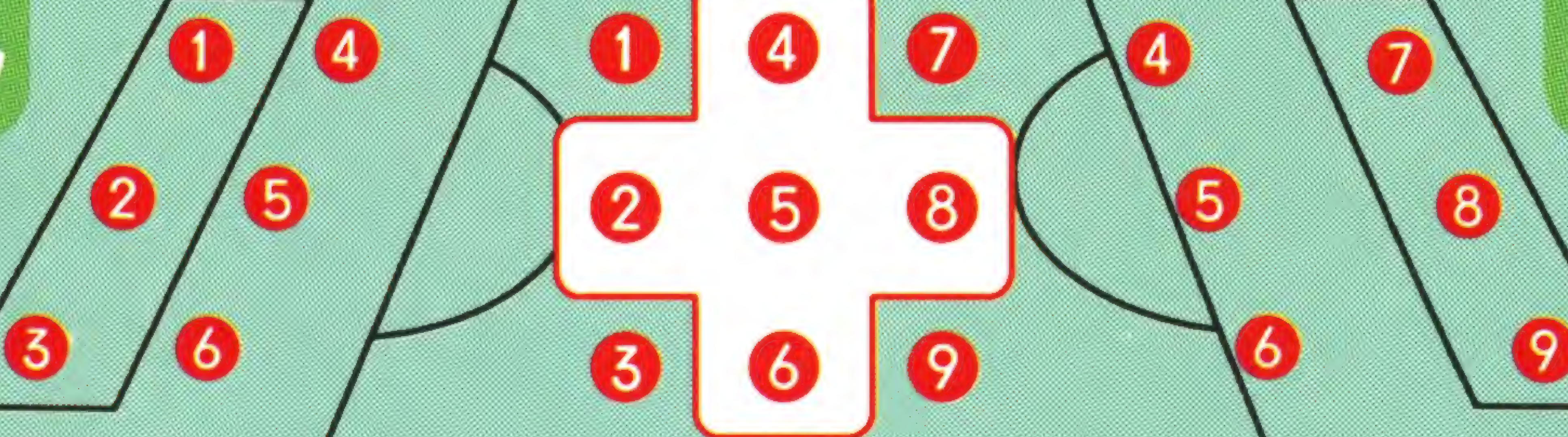
てきじんない  
敵陣内にいるときに $\otimes$ ボ  
タンでセンタリングを<sup>あ</sup>上げ  
ます。センタリングとは、  
シュートしようとするゴ  
ール<sup>まえ</sup>前の味方選手にボール<sup>おく</sup>  
を送ることです。

なお、センタリングを  
<sup>あ</sup>上げるポイントは、<sup>す</sup>図の  
ようにペナルティエリア  
<sup>ない</sup>内に限られ、それぞれ $\oplus$   
ボタンの<sup>ほうこう</sup>方向と<sup>たいおう</sup>対応して  
います。



ゴール

ゴール





# センタリング/シュート/強いシュート

## ■シュート

てきじん 敵陣ゴールエリア内<sup>ない</sup>で<sup>お</sup>++<sup>あ</sup>ボタン

てきじん 敵陣ゴールエリア内<sup>ない</sup>で<sup>あ</sup>ボタンを押すとシュートです。  
シュートの方向はパスなどと違い、<sup>ほうこう</sup>図のようにゴールに  
<sup>たいおう</sup>対応する方向へ<sup>お</sup>++ボタンを押すというシステムとなっています。

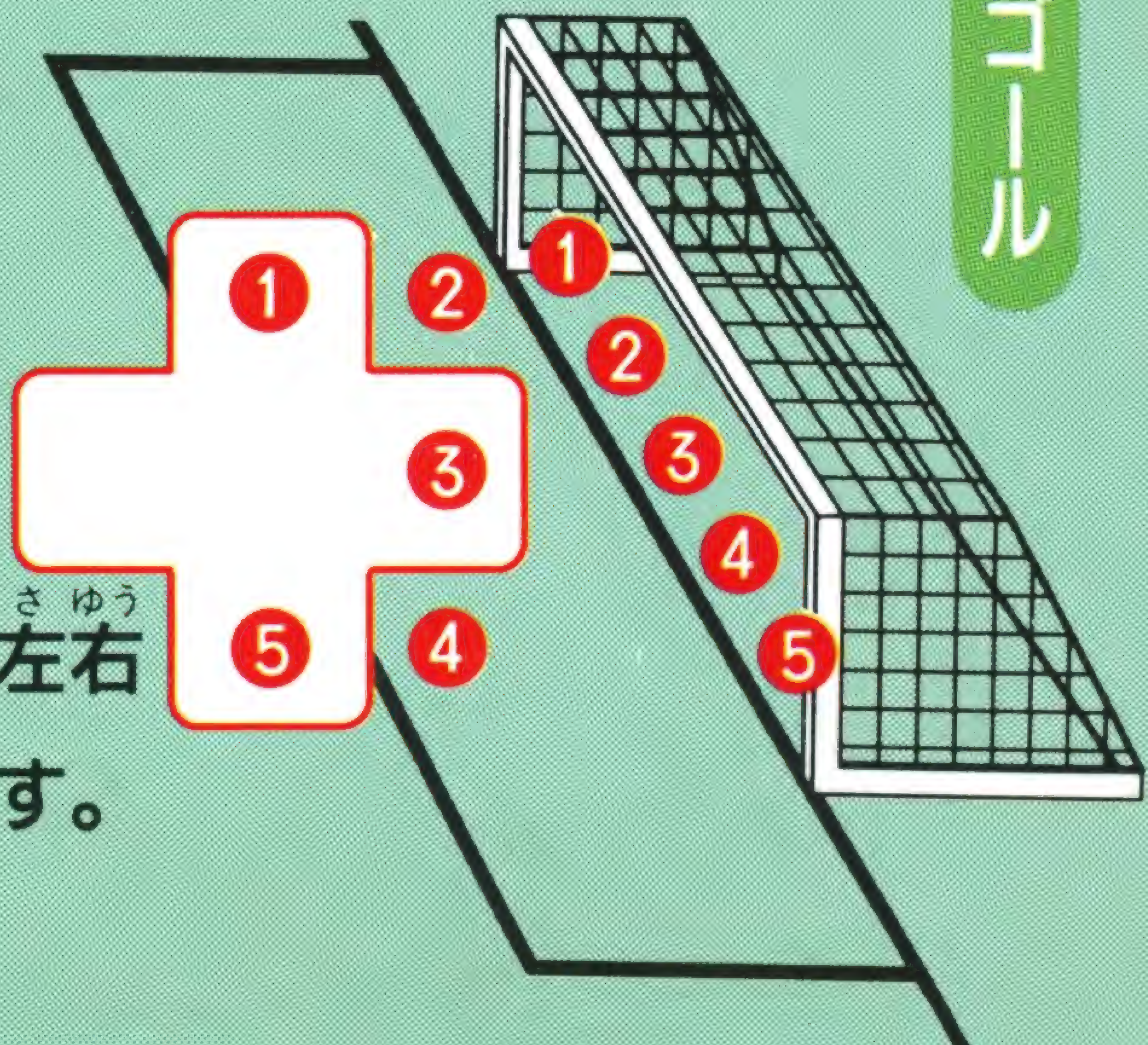
## ■強いシュート(自陣内ではクリア)

++<sup>え</sup>ボタン

<sup>え</sup>ボタンで強いシュートを打てます。<sup>あ</sup>ボタンのシュートと同じように、方向は++ボタンに<sup>たいおう</sup>対応しています。

なお、<sup>え</sup>ボタンのシュートは、<sup>てきじん</sup>敵陣のゴールエリア内<sup>ない</sup>でなくても打つことができますが、<sup>じ じん ない</sup>自陣内で打ったときは、クリアになります。

※<sup>はんたいがわ</sup>反対側ゴールでは、<sup>さ ゆう</sup>左右の操作が逆になります。







# フィールド画面での操作(4)

## ■ダイレクトプレイ

<sup>と</sup>飛んできたボールに<sup>あ</sup>合わせ **A** または **Y** ボタン



<sup>と</sup>飛んできたボールに<sup>あ</sup>合わせ、タイミングよく **A** ボタンか **Y** ボタンを押すと、ダイレクトプレイをすることができます。ダイレクトプレイにはヘディ

ング、オーバーヘッドキックなどがあり、ボールの<sup>たか</sup>高さ<sup>き</sup>とキックのタイミングで決まります。センタリングからのダイレクトプレイが

<sup>とくてん</sup>得点<sup>さいだい</sup>の最大のチャンス

ですので、ぜひマスターしておきましょう。



## ■スライディング

ボールを持っていないとき **A** または **Y** ボタン

ボールを持っていないときに **A** ボタンか **Y** ボタンを押すと、相手選手に向けてスライディングし、ボールを奪うことができます。ただし、後ろからスライディングするとファウルを取られるので注意してください。

## ■ゴールキーパーの操作(マニュアル時)

キーパーは **+** ボタンで移動させてボールを取ってください。 **Y** ボタンを押しながら取ると、パンチングで返すこともできます。ボールをキャッチしたあとは、 **Y** ボタンでスロー、 **A** ボタンでキックすることができます。なお、初期設定ではキーパーはコンピュータのオート操作になっています。







# フィールド画面での操作(5)

## ■アウトオブプレイ

### スローイン

✦ボタンで受ける選手を選び、  
 A・B・X・Yボタンのいずれかで投げます。



### ゴールキック

✦ボタンで方向を決め、A・B・X・Yボタンのいずれかでキックします。



### フリーキック

✦ボタンで方向を決め、A・B・X・Yボタンのいずれかでキックします。



### コーナーキック

センタリングと同様にして方向を決め、A・B・X・Yボタンのいずれかでキックします。



※フリーキックとコーナーキックでAボタンを使った場合、キックするときにL/Rボタンを押すと、ボールを曲げることができます。Lは左、Rは右方向です。





が めん

そう さ

# アップ画面での操作

●相手選手からボールを奪おうとマンツーマンの攻防になったとき、選手が正面から向かい合おうとするとアップ画面に切り替わります。アップ画面での操作は次のとおりです。



けってい  
決定するとライン  
が赤く表示  
されます。

## ■操作法

- ①ボールを持っている選手（攻撃側）はかわす方向に、阻止する選手（守備側）はその方向を予測して＋ボタンを押し、●A・●B・●X・●Yボタンのいずれかで決定。
- ②攻撃側と守備側の方向が同じときは守備側が勝ち、ボールを奪えますが、異なるときはほとんど奪えません。
- ③一定時間内に●A・●B・●X・●Yボタンで決定しないと、アクションに入らず、負けてしまいます。また、方向を決めずに決定したときは、＋ボタンを下に入れたときと同じになります。





# ワンポイント・アドバイス(1)

## ■選手の力を読み取れ

このゲームでは、各チーム11人ずつの選手が登場しますが、実はすべての選手に走力やキック力など細かくデータが設定されているのです。

ですから試合を重ね、キックの強い選手や走るのが速い選手などを知っておくことが大切です。能力がわかれば、それに応じた役割をあててプレイできるからです。



## ■まずは「手抜き」で基本プレイだ

最初はコンピュータの強さを「手抜き」に設定し、基本プレイにしばらく操作してみてください。➕ボタンで移動、Bボタンでパス、Aボタンでシュートという具合です。これを覚えてから他の操作も試していきましょう。

## ■サーチパスでつなぐ

敵陣内へ攻め込む場合、最も有効な手段になるのが



# ボールをうまくつなげることがゴールへの<sup>みち</sup>道だ



→サーチパスをつなぐことです。ロングキックと違って、ボールを<sup>ちが</sup>正確に<sup>せいかく</sup>送れますし、<sup>ひく</sup>低く<sup>と</sup>飛んでくるためボールを受けるときのタイムラグもありません。

## ■トラップでムダをなくそう

ロングキックなどで<sup>たか</sup>高く<sup>と</sup>飛んできたボールを受けるときは、いったん<sup>むね</sup>胸で止めるため、<sup>てき</sup>敵にボールを<sup>うば</sup>奪われやすくなります。これはトラップ操作で防ぎましょう。ボールを<sup>よわ</sup>弱く<sup>はじ</sup>弾くので、すぐに次の<sup>つぎ</sup>行動に移れます。

## ■ロングキックで突破<sup>とっば</sup>する

まわりを敵に<sup>てき</sup>囲まれてサーチパスすら出せないときは、ロングキックを<sup>ため</sup>試しましょう。ボールを<sup>すばや</sup>素早くフォローする<sup>ひつ</sup>必要はありますが、球<sup>たま</sup>すじが<sup>たか</sup>高いので、サーチパスのようにカットされる<sup>きけん</sup>危険は<sup>すく</sup>少なくなります。







# ワンポイント・アドバイス(2)

## ■シュートはキーパーの逆を狙って



まともにゴールを<sup>ねら</sup>狙っても、  
そう簡単には得点できません。  
基本的にはキーパーの逆をつく  
シュート。それもタテ<sup>ほうこう</sup>方向では  
なく、ヨコからのパスをつない  
だ方が、相手もボールの予想をつけにくくなります。

## ■センタリングからのシュート

上で説明したヨコからのパス、この最も効果  
的な形がタッチライン際からセンタリングを上げ、  
ダイレクトプレイで決める戦法です。狙った位置へ  
センタリングを上げられることが大  
切ですが、こればかりは練習あるのみ。



①センタリング  
を上げて



②ボールにタイミ  
ングを合わせ...



③ゴール!





# センタリングはぜひともマスターしよう

## ■タメをつくってストライカーを待て

一気に敵陣深くへ攻め込めと、他の選手がついてこれず、せっかくセンタリングを上げてもシュートする選手がいないことがあります。センタリングの際、ほんの少しだけ間をおいてキックすれば、こんな心配もご無用。

ただし、もたもたしていると守りも固められてしまうので、何事もほどほどに。



## ■こぼれ球を狙おう

シュートを打ったあとも安心してはいけません。キーパーのパンチングでこぼれ球が返ってくることもあるのです。それをすかさずシュートできるよう、気を抜いてはいけません。







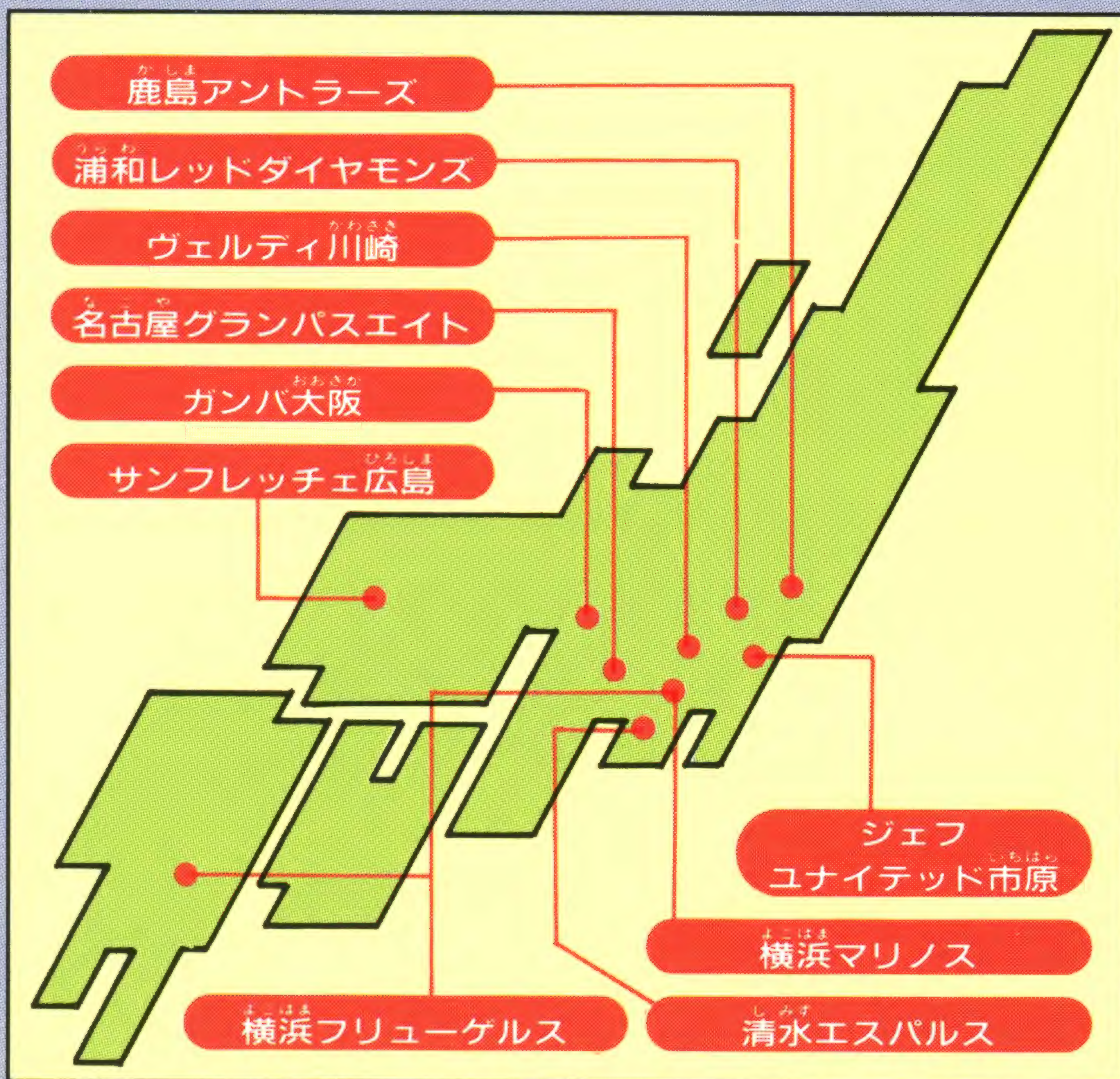
# これがJリーグだ!

●まだ開幕したばかりのJリーグ。キミたちもまだまだ知らないことが多いはず。いったいどんなものなのか、ここで紹介しましょう。

○**正式名称**：日本プロサッカーリーグ

○**設立目的**：世界に広く親しまれているサッカーを、日本でもより広く、より深く根づかせること。

○**所属チーム**





○**試合形式**：前後半45分の計90分を戦います。同点のときは前後半15分ずつの延長戦を行い、どちらかが先に得点をあげると終了するサドンデス方式をとります。それでも決着がつかないときは、各チーム5人ずつのPK戦を行い、同点のときは6人目からサドンデスとなり、一方が入れて、一方が外した時点で終了します。

○**リーグ戦形式**：第一と第二の2ステージ制。各ステージとも各チームがそれぞれホーム（本拠地）とアウェイ（敵地）で1試合ずつ、計18試合を行い、勝ち数の多いチームが優勝です。

○**総合チャンピオン**：各ステージの優勝チームが総合チャンピオンをかけて戦います。優勝チームが同じときは、各ステージの2位同士が戦い、勝ったチームが優勝チームと戦います。

○**順位の決定**：勝ち数が同じときは全試合の得失点差の大きいチームが上位になります（ただし延長戦は対象外）。それも同じときは総得点の多いチーム。それも同じときは、同点チーム間の勝利数、得失点差、総得点の順で決めます。それでも決まらないときは90分間中に勝利を決めた数。そして最後は順位決定戦です。





しょうかい

# チーム紹介(1)

K A S H I M A

*Antlers*



© K. ANTLERS

## かしま 鹿島アントラーズ

FW くろさき 黒崎		FW は せ が わ よ し 長谷川(祥)
	MF ジーコ	
MF サントス	MF ほん だ 本田	MF アルシンド
DF おお ば 大場	DF おお の 大野	DF が や 賀谷
	DF すぎやま 杉山	
	GK ふるかわ 古川	

Ｊリーグ初制覇に向け、  
大幅に戦力をパワーアップ  
させるとともに、スタイル  
もラテン系の色を強めてき  
たのがアントラーズです。

強力なフォワード陣とミ  
ッドフィルダー陣を備え、  
攻撃性・シャープ性・力強  
さを重視しているチームに  
ふさわしい陣容となってい

ます。地上戦はもちろん、空中戦でもひとときわ光るプレ  
イを見せてくれることでしょう。



※チームの戦法等についての記述は、あくまで実在チームに関するものです。予めご了承ください。

# JEF UNITED



© JEF. FC

## ジェフユナイテッド市原

FW パベル	FW にいむら 新村
MF フランチ	
MF なかにし 中西	MF えちご 越後
MF ごとう 後藤	
DF さかくら 阪倉	DF えじり 江尻
DF ミッシェル	
DF サンドロ	
DF ミッシェル	
GK しもかわ 下川	

世界をフィールドに、フェアネス・独創性・スピードを尊重するジェフユナイテッド。

今までの課題だったディフェンスのパワーアップも選手の補強で一挙に解決。もともと中盤から前線への速い球出しでシュートチャンスをつくるのがうまいチーム

なので、攻守のバランスがたいへんよくなりました。スピードあるゲーム展開が期待できます。





しょうかい

# チーム紹介(2)

## Red Diamonds



© M. U. FC

### 浦和レッドダイヤモンドズ

FW フェレイラ  
FW 福田 幸  
FW 柱谷 (幸)

MF 広瀬  
MF 名取  
MF モラレス

DF 田中 (真)  
DF 望月  
DF 村松

DF トリビソンノ

GK 土田

ファンが望むシュートを  
いかに増やしていくか。こ  
れがレッドダイヤモンドズの  
めざすサッカーです。

サッカーシーンで最も華  
やかなシュートにこだわり  
をみせ、プレイはとにかく  
攻撃が中心。その得点力を  
いかしながら、守備のバ  
ランスをとっていくのです。

ディフェンスにしても、ひとつひとつのプレイがシュー  
トに通じるという考えを選手に徹底しています。



※チームの戦法等についての記述は、あくまで実在チームに関するものです。予めご了承ください。

Verdy  
YOMIURI

© Y. N. FC



## ヴェルディ川崎

FW みうら かす 三浦(知)	FW たけ だ 武田
MF とつか 戸塚	MF きたざわ 北澤
MF ラモス	MF はしらたに てつ 柱谷(哲)
DF つ なみ 都並	DF いしかわ 石川
DF ペレイラ	DF か とう ひさし 加藤(久)
GK きく ち 菊池	

ヴェルディがめざすのは  
なんべい  
南米スタイルのサッカー。  
レベルの高い個人技をいか  
し、それをチームプレイに  
むす  
結びつけています。

それを実行するだけの戦  
りよく  
力もバッチリで、日本屈指  
のプレイヤーがめじろおし。  
ゴールまえ  
前だけでなく、中盤  
でのテクニックにも目が離

せず、華麗な攻防でサッカーの魅力を満喫させてくれる  
ことでしょう。





しょうかい

# チーム紹介(3)

## NISSAN F.C. Yokohama Marinos



© MARINOS

よこはま  
横浜マリノス

FW きむら かず 木村(和)		FW やまだ 山田
	MF ビスコンティ	
MF エバートン	MF みすぬま 水沼	MF ディアス
DF ひらかわ 平川	DF こいずみ 小泉	DF かつや 勝矢
	DF いはら 井原	
	GK まつなが 松永	

ベテラン・<sup>ちゅうけん</sup>中堅・<sup>わかて</sup>若手で  
バランスよく<sup>こうせい</sup>構成されたマ  
リノスは、より<sup>み</sup>魅せるサッ  
カーをめざします。

そのマリノス<sup>さいだい</sup>最大の特徴  
といえば、やはりディフェ  
ンスの<sup>つよ</sup>強さがあげられるで  
しょう。<sup>れいせい</sup>冷静なゲームの<sup>よ</sup>読  
みと<sup>てってい</sup>徹底したマークが<sup>とくちょう</sup>特徴  
で、他チームも<sup>た</sup>苦戦は<sup>くせん</sup>必至<sup>ひっし</sup>

です。この<sup>つよ</sup>強い守りから<sup>ぜんせん</sup>前線へ<sup>おく</sup>送られる<sup>てきかく</sup>的確なパスが、  
ゴールへと<sup>むす</sup>結びついていくのです。



※チームの戦法等についての記述は、あくまで実在チームに関するものです。予めご了承ください。

# AS FLÜGELS

© ANA. S. CO., LTD.



## よこはま 横浜フリューゲルス

FW アンジェロ		FW 前田
	MF エドゥー	
MF 反町	MF 山口(素)	MF 富嶋
DF 岩井	DF 大嶽	DF 池ノ上
	DF チェローナ	
	GK 中河	

平均年齢が若く、それだけに未知の可能性を秘めているのがフリューゲルス。ヨーロッパで主流となっている「ゾーン・プレス」で戦うのが特色です。

これはボールを持つ相手にプレッシャーをかけながら選手全員でゾーンを守り、ボールを奪ったら、すぐに

攻撃に転じるというスピーディーなサッカーです。Jリーグでもひとときわ異彩を放つチームといえるでしょう。





しょうかい

# チーム紹介(4)

SHIMIZU  
SPULSE



©ESLAP

## しみず 清水エスパルス

FW は せ がわ けん 長谷川(健)	FW トニーニョ	FW むこうじま 向島
MF おおえのき 大榎	MF み うら やす 三浦(泰)	MF さわのぼり 澤登
DF ひらおか 平岡	DF ないとう 内藤	DF ほりいけ 堀池
	DF マルコ	
	GK さなだ 真田	

ぼ たい  
母体となるチームがなく、  
まったくのゼロから出発し  
たエスパルスですが、市民  
や県民のバックアップで、  
またたくまに強力チームと  
なりました。

にん き じつりよく そな せん  
人気実力ともに備えた選  
手がそろい、ハイレベルな  
個人技が期待できますが、  
とく こうげきじん きょうりよく た  
特に攻撃陣は強力です。多

さい なか  
彩なプレイの中にも、ここぞというときには強引に突破  
してくる押しの強さもあり、高い得点力を誇っています。



※チームの戦法等<sup>せんぽうとう</sup>についての記述<sup>きじゆつ</sup>は、あくまで実在チー<sup>じつざい</sup>ムに関する<sup>かん</sup>ものです。予め<sup>あらかじめ</sup>ご了承ください。



## 名古屋グランパスエイト

FW もりやま 森山	FW リネカー	FW さわいり 沢入
MF あさの 浅野	MF よねくら 米倉	MF ジョルジーニョ
DF おがわ 小川	DF たかもと 高本	DF えがわ 江川
	DF ふじかわ 藤川	
	GK ハーフナー	

Jリーグの台風<sup>たいふう</sup>の目<sup>め</sup>となり  
りそうなのが、このグラン  
パスエイト。

シュートへつなぐラスト  
パスの安定感<sup>あんていかん</sup>、そして高い<sup>たか</sup>  
得点力<sup>とくてんりよく</sup>を見せつけるフォワ  
ード陣<sup>じん</sup>は、強力<sup>きやうりよく</sup>の一言<sup>ひとこと</sup>につ  
きます。監督<sup>かんとく</sup>のめざしてい  
る「常にゴールを狙<sup>ねら</sup>う攻撃<sup>こうげき</sup>  
的<sup>てき</sup>なサッカー」もほとんど

げんじつ  
現実<sup>げんじつ</sup>のものとなり、よりスリリングなサッカーを展開<sup>てんかい</sup>  
てくれることでしょう。





しょうかい

## チーム紹介(5)

Panasonic  
GAMBA  
OSAKA



© PANASONIC

おおさか  
ガンバ大阪

FW いそがい 磯貝	FW ミューレル
MF ながしま 永島	MF まつやま 松山
MF やまぐち とし 山口(敏)	MF く だ か 久高
DF わ だ 和田	DF か じ の 梶野
	MF フラビオ
	DF か 賈
	GK ほん な み 本並

ガンバというチーム名が  
そのままチームの特徴とい  
えるでしょう。スピード感  
いっぱい、それでいて90分  
間フルに激しく動き回るサ  
ッカーが、ガンバイレブンの  
目標です。

自分たちの持ち味をいか  
して戦う豊富なキャラクタ  
ーがそろっており、これら

の選手がひとつになって、スピーディーサッカーを開花  
できれば、優勝も難しいことではありません。



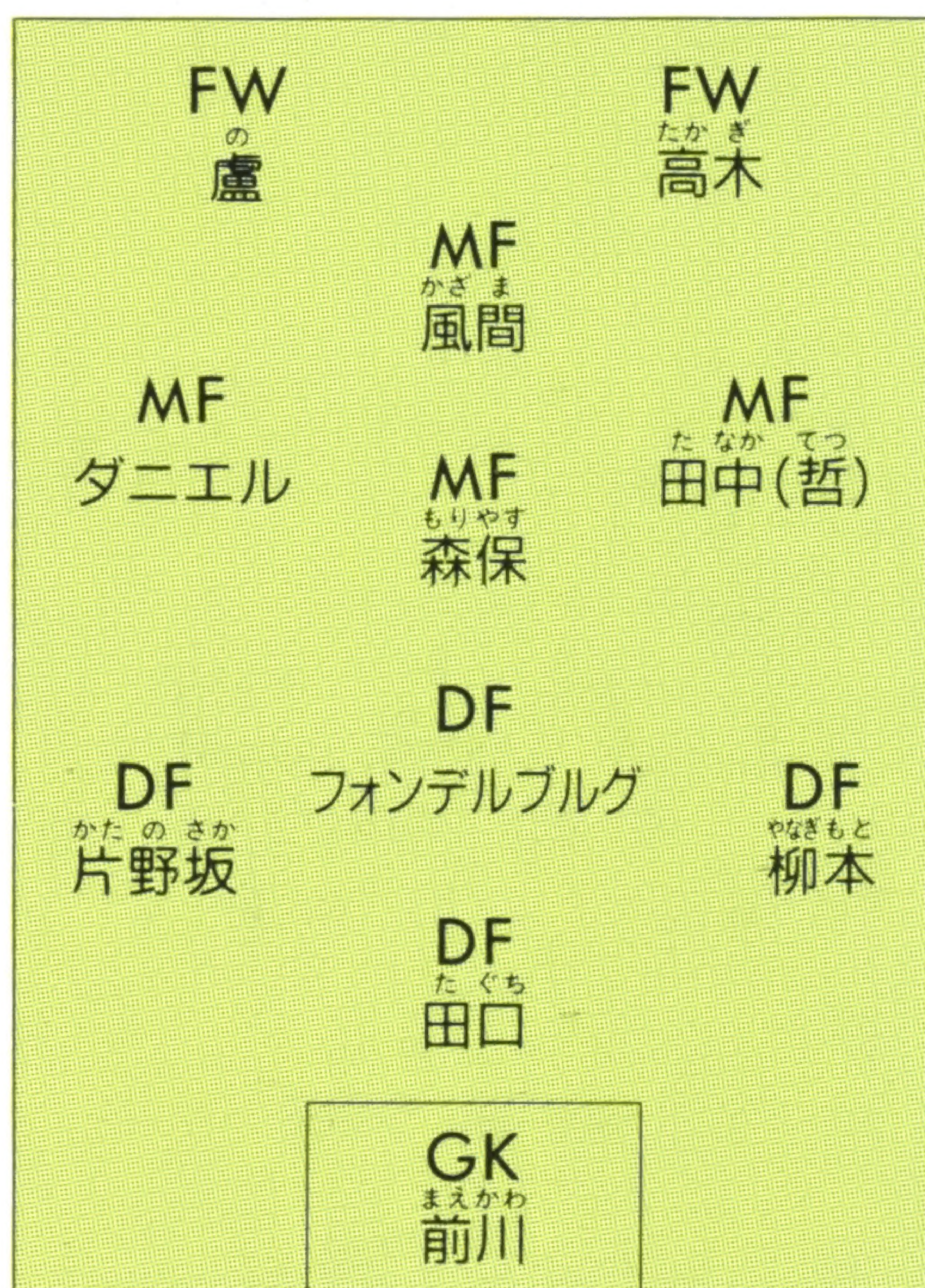
※チームの戦法等についての記述は、あくまで実在チームに関するものです。予めご了承ください。

**SANFRECCE**  
HIROSHIMA FC



© S. FC

## サンフレッチェ広島



サンフレッチェがめざすのは、速攻力のある激しいヨーロッパスタイルのサッカー。

それを成し遂げるため、攻撃陣には大型のツートップを配置、脇を地味ながら確実なプレイを展開するミッドフィルダー陣でかためています。まさにスピード

と粘りがうまくかみ合った理想的な攻撃陣。サッカー王国広島の復活はそう遠いことではないでしょう。



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

Jリーグサッカー  
**PRIME GOAL**™  
プライムゴール

「遊び」をフリエイトする  
**株式会社 ナムコ**

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

Produced by NAMCO LTD.

©1993 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

